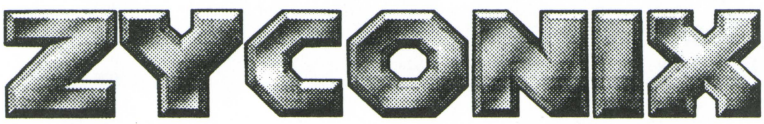
INSTRUCTION MANUAL FOR PC & AMIGA
DOCUMENTATION POUR PC & AMIGA
DOKUMENTATION FÜR PC & AMIGA

ACCOLADE



INSTRUCTION MANUAL FOR AMIGA & IBM PC

DOCUMENTATION POUR AMIGA & IBM PC

DOKUMENTATION FÜR AMIGA & IBM PC

ZYCONIX

CREDITS

Game Design & Implementation	- Miracle Games
Miracle Workers	- Delvin Sorrell - Graeme Ashton - Spike - Debbie Sorrell - Jeremy Ashton - Gordon Leggatt - Rob Humphries - Darren Curtis
Product Management	- Darren Anderson - Delvin Sorrell - Graeme Ashton
Music & Fx (PC)	- Adam Gilmore
Music & Fx (Amiga)	- Henry Jackman
Manual Written by	- Alan Welsman
Manual Teccy Bits	- Darren Anderson

INTRODUCTION

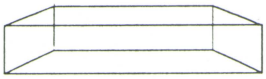
Zyconix™ is designed to test your mental agility, your patience and your masochistic tendencies. Various programmers have gone seriously crazy in the development of this game and those that survived still bear horrendous mental scars from over-exposure to Zyconix.....so what makes you so different ?

Within minutes of playing, you'll be pulling your hair out and throwing temper tantrums, after an hour you'll think you can beat it, after a week you'll know you can't. After a month.....well, if you survive a month then you're clearly indestructible but incidentally, gibbering in front of a computer monitor is most unattractive.

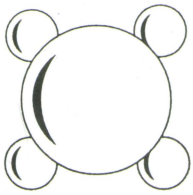
THE GAME

The idea of the game is NOT to allow the screen to fill up with a never ending supply of falling blocks. To do this you manoeuvre blocks into HORIZONTAL or DIAGONAL lines of the same colour which, once completed, disappear giving more room to build further lines. Simple. Except it's not.

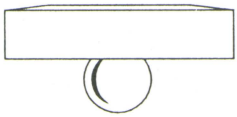
Once you master building the lines you have to get your head around the variety of "special" blocks, globes, mines and spikes which randomly appear. Depending on how you use them, they can either help create lines and destroy unwanted blocks or destroy your chances altogether. A brief description of each is given overleaf:



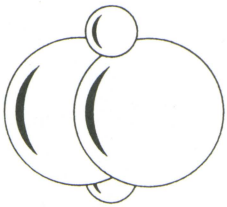
Transparent Block. This is a neutral block which will link up with any colour.



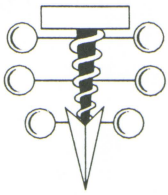
Mine. This explodes on top of a column, pushing it down by one block.



Balls. These explode on impact releasing an indestructible ball which will destroy every settled block it collides with. By grabbing and holding a falling block you are given the ability to *bat* the ball away.



Rotating Globes. This will destroy all stacked blocks of one colour. The blocks which are destroyed are dictated by the colour of the block which the globe hits first.



Spike. This will destroy all of the stacked blocks in its path.

Disintegrator. This will settlle above a column of blocks and disintegrate the next five blocks that come into contact with it.

GAME TYPES & CHARACTERS

There are 4 types of game each with 4 difficulty levels and a game speed selector (with nine speeds). Each game is represented by a character who has already mastered the game, a description follows.

Louis (Jazz).....Amiga & PC

This is the standard game in which each player gets as many lines as possible until the stack of blocks reaches the top and the game ends. As the game continues it gradually becomes harder.

Emily (Lift Music).....PC
Dazza (Rave).....Amiga

Each player must clear the pre-built stack of blocks in order to progress to the bonus stage in which he has a chance to build up his score. On returning to the game, the pre-built stack will then start one row higher.

Spry (Funky).....Amiga
Violet (Classical).....PC

(a) One Player

The player must link blocks as quickly and efficiently as possible , as when the block counter at the top of the screen falls below zero, an indestructible line of blocks will appear at the bottom of his stack.

(b) Two Players

In this game each player must compete against the other in a bid to stay alive. Every set of linked blocks will appear as indestructible blocks below the other players stack, pushing him ever nearer the top.

Shazza (Soul).....Amiga
Blind Boy Bill (Blues - you guessed it, right?).....PC

This game is a race against the clock. The timer at the top of the screen must not reach zero or the game will end. By linking blocks together you are able to extend the amount of time available.

SYSTEM REQUIREMENTS

	IBM PC	AMIGA
Memory:	640k	512k
Hard disk:	Optional	N/A
Controls:	Mouse, J/stick or Keyboard	Mouse, J/stick or Keyboard
Screen Mode:	VGA256, VGA16	16 Colour 320x200
Sound :	Roland Soundblaster/Ad-lib PC Speaker	

RUNNING THE GAME FROM FLOPPY

- AMIGA
Insert disk into internal drive and switch machine on. The game will auto-boot from there.

- IBM PC
Log onto the floppy drive and type ZYCONIX.

HARD DISK INFORMATION (IBM PC ONLY)

1 Power up your machine as normal.
2 Insert Zyconix disk in your floppy drive.
3 Log onto the drive where you have inserted the Zyconix disk by typing A: where A is the name of the drive.
4 Type INSTALL and follow the on-screen instructions.

AMIGA KEYS

F1/F8 Set mouse control for players 1 and 2 respectively.
F2/F9 Set Joystick control for players 1 and 2 respectively.
F3/F10 Set keyboard control for players 1 and 2 respectively.
P Pause. Move joystick to un-pause.
ESC Quits current game.

On high score table press R to reset names and scores.

IBM PC KEYS

F1 Sets player 1 to Mouse and Player 2 to Keyboard.
F2 Sets player 1 to Keyboard.and Player 2 to Keyboard.
F3 Sets player 1 to Mouse and Player 2 to Joystick.
F4 Sets player 1 to Joystick and Player 2 to Keyboard.
F5 Music On.
F6 Music Off.
F7 SFX On.

IBM PC KEYS (Cont.)

F8	SFX Off.
P	Pause.
ALT-F10	Return to DOS.
TAB	If your playing in the office and the boss is getting near, hit this key for Zyconix to Disappear.

AMIGA KEYBOARD CONTROLS

PLAYER 1		PLAYER 2
Q	UP	↑
A	DOWN	↓
C	LEFT	←
V	RIGHT	→
RSHIFT	SELECT	SPACE

IBM PC KEYBOARD CONTROLS

PLAYER 1		PLAYER 2
↑	UP	Q
↓	DOWN	A
←	LEFT	C
→	RIGHT	V
0/INSERT	SELECT	RSHIFT

DIFFICULTY LEVELS

This sets the number of blocks needed in a line before it will disappear.

EASY	3 in a line (minimum)
MEDIUM	4 in a line (minimum)
HARD	5 in a line (minimum)
IMPOSSIBLE	6 in a line

VIRUS NOTE:

Please be advised that some virus checkers may identify the Zyconix Bootblock as a virus. The Bootblock should not be altered. If you have any queries, please contact Accolade Customer Services.

ACCOLADE CUSTOMER SERVICE IN THE UK: 081 - 877 0880
If you need help with this - or any other - Accolade product, please give us a call between 10 am and 5.00pm GMT, Monday to Thursday. Be sure you are at your computer when you call. We'll try to solve your problem or answer your question. Or write to us at:

Accolade Europe Ltd
Attn: Customer Service
Bowling House, Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE
England

YOUR DISK CARRIES A 90-DAY WARRANTY
Accolade Europe Ltd warrants for a period of 90 days from the date of purchase by the original purchaser of the Software that the recording medium on which it is recorded will be free from defects in materials and workmanship. Defective media which has not been subjected to misuse, excessive wear or damage due to carelessness may be returned during the 90-day period without charge.
(To speed up processing, return only the disk, not other materials).
Please retain your receipt as proof of purchase and include it when returning faulty disks for replacement.

LICENSE AGREEMENT and LEGAL MUMBO JUMBO
This customer software product (the "Software") and the user manual are provided to the Customer under license from Accolade, Inc. and are subject to the following terms and conditions, to which the Customer agrees by opening the package of the Software and user manual and/or using the Software. Granting of this license does not transfer any right, title or interest in the Software or the user manual to the Customer except as expressly set forth in this License Agreement.

Zyconix ™. Copyright © 1992, Accolade Inc. All other products and corporate names are trademarks and registered trademarks of their respective owners. The software and user manual are copyright © 1992 by Accolade Inc. All rights are reserved. Neither the Software nor the user manual may be copied or duplicated for any reason. The customer may not transfer or resell the software or the user manual.

The remedies provided above are the Customer's sole and exclusive remedies. In no event shall Accolade Europe Ltd. be liable for any direct, indirect, special, incidental or consequential damages with respect to the Software or the user manual, and expressly disclaims all implied warranties, including, without limitation, the warranty of merchantability and fitness for a particular purpose.

INTRODUCTION

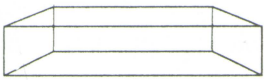
Zyconix a été conçu pour mettre a l'épreuve votre agileté mentale et votre patience tout en faisant appel a vos penchants masochistes. Plusieurs des programmeurs sont devenus sérieusement cinglés au cours de la mise au point du jeu et ceux qui ont survécu présentent encore d'horribles séquelles mentales, du fait de leur exposition a Zyconix...alors en quoi êtes-vous si différent d'eux?

Au bout de quelques minutes passées a jouer, vous vous arracherez les cheveux et vous piquerez des colères; au bout d'une heure, vous penserez que vous allez gagner et après une semaine, vous serez persuadé que c'est impossible. Au bout d'un mois...ma foi, si vous tenez un mois, c'est que vous êtes vraiment indestructible, mais sachez tout de même que vous acharner en face d'un ordinateur ne fait pas vraiment bonne impression.

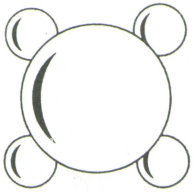
LE JEU

Le but du jeu consiste a empêcher que des blocs tombant sans s'arrêter ne remplissent l'écran. Pour ce faire, vous devez les manoeuvrer pour qu'ils se rangent en lignes horizontales ou diagonales de la même couleur. Une fois que vous avez réussi a compléter une rangée, celle-ci disparaît et vous laisse alors plus d'espace pour construire d'autres rangées. Simple comme bonjour. Et pourtant...

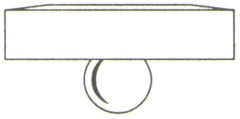
Une fois que vous savez construire les rangées, vous devez surmonter les difficultés engendrées par une gamme de blocs "spéciaux", de globes, de mines et de pics qui apparaissent au hasard. Selon la manière dont vous les manoeuvrez, ces blocs peuvent vous aider a créer une rangée et a détruire des obstacles ou bien ruiner complètement vos efforts. En voici une courte description:



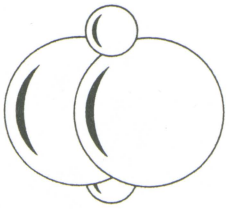
Bloc transparent. C'est un bloc neutre qui peut se marier à n'importe quelle couleur.



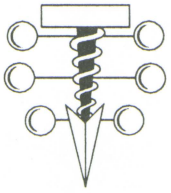
Mine. Elle explose en haut d'une colonne et la déplace d'un bloc vers le bas.



Balles. Elles explosent a l'impact en relâchant une balle indestructible qui détruira tout bloc avec lequel elle rentre en contact. En attrapant au vol un bloc et en le tenant, vous avez la possibilité de renvoyer la balle et de l'anéantir.



Globes rotatifs. Ils détruiront tous les blocs d'une même couleur, dans la même rangée. Les blocs détruits sont de la couleur du premier bloc touché par le globe.



Pic. Il détruira tous les blocs formant une rangée et se trouvant sur son passage.

Désintégrateur. Il se place au sommet d'une rangée de blocs et désintègre les cinq premiers blocs a rentrer en contact avec lui.

TYPES DE JEU ET PERSONNAGES

Nous vous proposons quatre types de jeu, comportant chacun 4 niveaux de difficulté et un sélecteur de vitesse (a neuf vitesses). Chaque jeu est symbolisé par un personnage adepte du jeu:

Louis (Jazz).....Amiga & PC

C'est le jeu standard au cours duquel chaque joueur remplit un nombre maximum de rangées jusqu'a ce que les piles de blocs atteignent le sommet. Le jeu est alors terminé. Au cours du jeu, la difficulté augmente progressivement.

Emily (Lift Music).....PC
Dazza (Rave).....Amiga

Chaque joueur doit se débarrasser de la pile de blocs déja entassée pour pouvoir ensuite progresser au stade de bonus, auquel on a la possibilité d'augmenter son score. A chaque fois que le jeu redémarre, la pile pré-entassée commence a la rangée supérieure.

Spry (Funky).....Amiga
Violet (Classique).....PC

(a) Un joueur
Le joueur doit relier ses blocs avec la rapidité et l'efficacité maximales. Quand le compte a rebours situé en haut de l'écran passe en dessous de zéro, une rangée de blocs indestructible apparaît alors au bas de la pile.

(b) Deux joueurs
Dans ce jeu, l'un des joueurs s'oppose a l'autre pour tenter de sauver sa peau. Chaque ensemble de blocs assemblés se positionnera de manière indestructible sous la pile de l'autre joueur, pour le pousser de plus en plus vers le haut.

Shazza (Soul).....Amiga
Blind Boy Bill (Blues - vous aviez deviné, hein?).....PC

Ce jeu est une course contre la montre. Le compte a rebours situé en haut de l'écran ne doit pas atteindre zéro, sinon le jeu s'arrête. En assemblant des blocs, vous avez la possibilité de prolonger le temps disponible.

EQUIPEMENT RECOMMANDE

	IBM PC	AMIGA
Mémoire:	640k	512k
Disque dur:	optionnel	-
Commandes:	souris, levier de commande, clavier	souris, levier de commande, clavier

Ecran:	VGA256, VGA16	16 couleurs 320x200
Son (PC):	Roland Soundblaster/ Haut-parleur PC Ad-lib	

POUR FAIRE TOURNER LE JEU A L'AIDE DE LA DISQUETTE

AMIGA
Insérez la disquette dans l'unité interne et mettez en marche. Le jeu s'initialisera automatiquement.

IBM PC
Placez-vous dans le répertoire de l'unité de disquette, puis tapez ZYCONIX.

POUR INSTALLER LE JEU SUR LE DISQUE DUR (IBM PC SEULEMENT)

1. Mettez votre ordinateur en marche de façon normale.
2. Insérez la disquette Zyconix dans l'unité de disquette.
3. Tapez A: pour vous placer dans la même unité de disquette que celle dans laquelle vous avez inséré la disquette Zyconix (A représentant l'unité de lecture).
4. Tapez INSTALL et suivez les instructions a l'écran.

COMMANDES AMIGA

F1/F8 Commande souris pour joueurs 1 et 2 (respectivement)
F2/F9 Commande levier de commande pour joueurs 1 et 2 (respectivement)
F3/F10 Commande clavier pour joueurs 1 et 2 (respectivement)
P Pause. Pour repartir, bougez le levier de commande
ESC Sortie du jeu.

Pour réßgler de nouveau les noms et scores au tableau des superscores,appuyez sur la touche R.

COMMANDES IBM PC

F1	Attribue la souris au joueur 1, le clavier au joueur 2.
F2	Attribue le clavier au joueur 1 et au joueur 2.
F3	Attribue la souris au joueur 1, le levier de commande au joueur 2.
F4	Attribue le levier de commande au joueur 1, le clavier au joueur 2.
F5	Musique marche.
F6	Musique arrêt.
F7	Effets sonores marche.
F8	Effets sonores arrêt.
P	Pause.
ALT-F10	Retour au DOS.

TAB Si vous jouez dans le bureau et que votre patron est dans les parages, appuyez sur TAB pour faire disparaître Zyconix.

COMMANDES CLAVIER- AMIGA

JOUEUR 1		JOUEUR 2
Q	FLECHE VERS LE HAUT	↑
A	FLECHE VERS LE BAS	↓
C	FLECHE GAUCHE	←
V	FLECHE DROITE	→
ESPACE	SELECTION	INSERT

COMMANDES CLAVIER- IBM PC

JOUEUR 1		JOUEUR 2
↑	FLECHE VERS LE HAUT	Q
↓	FLECHE VERS LE BAS	A
←	FLECHE GAUCHE	C
→	FLECHE DROITE	V
INSERT	SELECTION	ESPACE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Cette option vous permet de régler le nombre des blocs qu'il faut aligner pour faire disparaître la rangée.

FACILE	rangée de 3 (minimum)
MOYEN	rangée de 4 (minimum)
DUR	rangée de 5 (minimum)
IMPOSSIBLE	rangée de 6

NOTE SUR LE VIRUS:

Attention, certaines programmes de détection de virus risquent d'interpréter le bloc de démarrage de Zyconix comme virus. Ce bloc ne doit en aucun cas être modifié. Pour plus d'informations, s'adresser au service clients d'Accolade.

ZYCONIX

SERVICES CLIENTELE ACCOLADE EN ANGLETERRE: 44 81 877 0880
Si vous avez besoin d'aide pour ce produit - ou n'importe quel autre produit Accolade -, appellez ce numéro entre 0900 et 1700. Appelez en étant assis à votre ordinateur. Nous essaierons de résoudre votre problème ou de répondre à votre question. Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante:

Accolade Europe Ltd
Attn: Customer Service
Bowling House, Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE
Angleterre

VOTRE DISQUETTE EST SOUS GARANTIE PENDANT 90 JOURS
Accolade Europe Ltd garantit pendant 90 jours à compter de la date d'achat du logiciel par l'acheteur d'origine que le support sur lequel le programme est enregistré est vierge de tout défaut dû aux matériaux utilisés comme au processus de fabrication. Pendant ces 90 jours, tout produit présentant un défaut qui n'est pas dû à un usage abusif, à une user excessive ou à des dégâts occasionnés par la négligence peut être renvoyé gratuitement à Accolade. (Pour accélérer le processus, veuillez nous retourner uniquement la disquette endommagée).

CONTRAT DE LICENCE ET DISPOSITIONS LEGALES
Ce programmme informatique (le "software") ainsi que le manuel d'utilisation sont fournis au consommateur sous licence Accolade, Inc., et sont sujets aux conditions suivantes, conditions que le consommateur accepte en ouvrant l'emballage du logiciel et du manuel d'utilisation et/ou en utilisant le logiciel. L'accord de cette licence ne confère au consommateur aucun droit, titre ou intérêt autre que ceux stipulés expressément par cet accord de licence.

Zyconix™. Copyright © 1992, Accolade, Inc. Tous les autres produits et noms commerciaux sont des marques et des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Le logiciel et le manuel de l'utilisateur sont protégés par les droits d'auteur, Accolade, Inc.1992. Tous droits réservés. Le Logiciel et le manuel de l'utilisateur ne peuvent en aucun cas être reproduits ni copiés pour quelque raison que ce soit. Le tranfert et la revente, par l'utilisateur, du logiciel ou du manuel de l'utilisateur ne sont pas autorisés.

Les recours décrits ci-dessus sont les seuls et exclusifs recours du Client. Accolade Europe Ltd. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages, qu'ils soient directs, consécutifs, spéciaux, accidentels ou indirects, mettant en cause le Logiciel ou le manuel de l'utilisateur et rejette par ailleurs toutes garanties implicites, y compris, sans limitation, les garanties de qualité loyale et marchande et de conformité a un usage spécifique.

EINLEITUNG

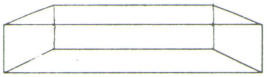
Zyconix wurde entworfen um Ihre geistigen Fähigkeiten und Geduld zu prüfen und um Ihre masochistischen Tendenzen anzusprechen. Verschiedene Programmierer sind bei der Entwicklung dieses Spiels verrückt geworden und die Jenigen, die es überstanden haben tragen noch schreckliche psychologischen Narben durch übermäßige Benutzung von Zyconix....warum sollten Sie also anders sein?

Innerhalb von ein paar Minuten werden Sie sich schon die Haare ausreißen und wütend toben, nach einer Stunde glauben Sie, daß Sie das Spiel schlagen können, aber nach einer Woche wissen Sie, daß dies unmöglich ist. Nach einem Monat...wenn Sie solange durchhalten können, sind Sie offensichtlich unzerstörbar; übrigens ist es sehr unattraktiv, murmelnd vor dem Bildschirm zu sitzen.

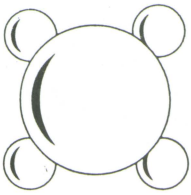
DAS SPIEL

Die Idee des Spieles ist es zu verhindern, daß der Bildschirm mit den endlos fallenden Blöcken aufgefüllt wird. Um dies zu erreichen schieben Sie Blöcke von der gleichen Farbe in senkrechte oder horizontale Linien, die wenn sie vollständig sind verschwinden, um Platz für weiter Linien zu schaffen. Einfach. Aber es ist doch nicht einfach.

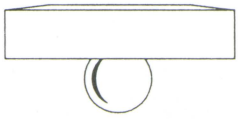
Wenn Sie gelernt haben wie man die Linien baut, müssen Sie als nächstes eine Vielzahl von "spezial" Blöcken, Kugeln, Mienen und Nagelspitzen verstehen, die unerwartet erscheinen. Je nach dem wie Sie sie benutzen, können sie Ihnen entweder helfen Linien herzustellen und unerwünschte Blöcke zu zerstören, oder sie können Ihre Chancen ganz zerstören. Eine kurze Beschreibung wird unten angegeben:



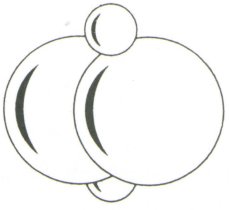
Durchsichter Block. Dies ist ein neutraler Block, der sich mit jeder Farbe verbinden kann.



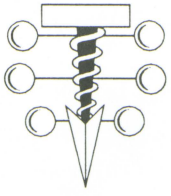
Miene. Sie explodiert oben auf einer Säule und drückt sie um einen Block nach unten.



Bälle. Sie explodieren beim Aufprall und geben einen unzerstörbaren Ball frei, der jeden festgelegten Block zerstört mit dem er in Bernhrung kommt. Indem Sie den Ball fangen und festhalten, wird Ihnen die Fähigkeit gegeben den Ball weg zu schlagen.



Rotierende Kugeln. Diese werden alle gestapelten Blöcke einer Farbe zerstören. Die Blöcke die zerstört werden, werden von der Farbe vorgeschrieben die der Ball zuerst trifft.



Nagelspitzen. Sie werden alle Blöcke in ihrem Weg zerstören.

Auflöser - Er wird sich über eine Blocksäule setzen und die nächsten fünf Blöcke, mit denen er in Bernhrung kommt, auflösen.

SPIELTYPEN & PERSONEN

Es gibt 4 Spieltypen, mit je 4 Schwierigkeitsstufen und einem Spielgeschwindigkeitswähler (9 Geschwindigkeiten). Jedes Spiel wird von einer Person, die das Spiel schon gemeistert hat, dargestellt; eine Beschreibung folgt.

Louis (Jazz).....Amiga & PC

Dies ist das allgemeine Spiel, in dem jeder Spieler soviele Linien wie möglich zusammenstellt, bis die Blocksäule bis oben reicht und das Spiel endet. Das Spiel wird allmählich schwieriger.

Emily (Liftmusik).....PC
Dazza (Rave).....Amiga

Jeder Spieler muß die bestehenden Blocksäulen wegräumen, um zur Prämienstufe zu gelangen, in der er die Chance hat seine Punktzahl zu erhöhen. Wenn Sie zum Spiel zurnckkehren, werden die bestehenden Blocksäulen eine Reihe höher anfangen.

Spry (Funky).....Amiga
Violet (Klassisch).....PC

a) Ein Spieler
Der Spieler muß die Blöcke so schnell und wirkungsvoll wie möglich verbinden, weil eine undurchdringliche Blockreihe am unteren Ende seiner Blocksäule erscheint, wenn der Blockzähler an der oberen Bildschirmkante weniger wie Null anzeigt.

b) Zwei Spieler.
In diesem Spiel kämpfen die Spieler gegeneinander um ihr Leben. Jedes Gruppe verbundener Blöcke erscheinen als unzerstörbare Blöcke unter der Blocksäule des Gegners und er wird immer näher nach oben geschoben.

Shazza (Soul).....Amiga
Blind Boy Bill (Blues-das hatten Sie schon erraten-stimmts) .....PC

Dieses Spiel ist ein Zeitrennen. Der Zähler an der oberen Bildschirmkante darf nicht die Null erreichen sonst endet das Spiel. Indem Sie Blöcke verbinden, ist es Ihnen möglich den Zeitraum zu verlängern.

SYSTEMERFORDERNISSE

	IBM PC	**AMIGA**
Arbeitsspeicher:	640k	512k
Festplatte:	Option	n.z.
Steuerung:	Maus,J/stick od. Tastatur	Maus,J/stick od. Tastatur

Bildschirmmodus: VGA256, VGA16 16 Farben 320x200

Ton (PC): Roland
Soundblaster/Ad-lib
PC-Lautsprecher

BETREIBEN DES SPIELES VOM DISKETTENLAUFWERK.

AMIGA
Diskette in das Laufwerk einlegen und das Gerät anschalten. Das Spiel wird automatisch geladen.

IBM PC
Diskettenlaufwerk anmelden und ZYCONIX eingeben.

INSTALLATION AUF DER FESTPLATTE (NUR FÜR IBM PC).

1. Gerät wie üblich anschalten.
2. Zyconix-Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen.
3. Diskettenlaufwerk, das Sie benutzen anmelden, indem Sie A: eingeben, wo A der Name des Laufwerks ist.
4. INSTALL eingeben und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

AMIGA TASTEN.

F1/F8	Maussteuerung je für Spieler 1 und 2 einstellen.
F2/F9	Joysticksteuerung für Spieler 1 und 2 einstellen.
F3/F10	Tastatursteuerung je für Spieler 1 und 2 einstellen.
P	Pause. Joystick bewegen um Pause abzuschalten.
ESC	Gegenwärtiges Spiel abbrechen.

Auf der Tafel für die höchste Punktzahl drücken Sie R, um neue Namen und Punktzahlen einzustellen.

IBM PC TASTEN

F1	Stellt Spieler 1 auf Maus und Spieler 2 auf Tastatur ein.
F2	Stellt Spieler 1 auf Tastatur und Spieler 2 auf Tastatur ein.
F3	Stellt Spieler 1 auf Maus und Spieler 2 auf Joystick ein.
F4	Stellt Spieler 1 auf Joystick und Spieler 2 auf Tastatur ein.
F5	Musik an.
F6	Musik aus.
F7	Ton an.
F8	Ton aus.
P	Pause.

ALT-F10 Exit zu DOS.

Tabulatortaste Wenn Sie im Büro spielen und der Chef will Sie erreichen, drücken Sie diese Taste und Zyconix wird entweichen.

TASTATURSTEUERUNG - AMIGA

SPIELER 1		SPIELER 2
Q	aufwärts	↑
A	abwärts	↓
C	links	←
V	rechts	→
LEERTASTE	wählen	INSERT

TASTATURSTEUERUNG - IBM PC

SPIELER 1		SPIELER 2
↑	aufwärts	Q
↓	abwärts	A
←	links	C
→	rechts	V
INSERT	wählen	LEERTASTE

SCHWIERIGKEITSGRAD

Hiermit können Sie die Anzahl der benötigten Blöcke in einer Linie einstellen, bevor sie verschwindet.

EINFACH	3 in einer Linie (minimum)
MITTEL	4 in einer Linie (minimum)
SCHWIERIG	5 in einer Linie (minimum)
UNMßGLICH	6 in einer Linie

VIRUS-HINWEIS:

Bitte beachten Sie, daß einige Virusprüfprogramme den Zyconix-Anfangsladeblock möglicherweise als Virus identifizieren. Der Anfangsladeblock solte nicht verändert werden. Mit eventuellen Fragen wenden Sie sich bitte an den Accolade-Kundendienst.

ZYCONIX

ACCOLADE KUNDENDIENST IN ENGLAND : 44-88-877-0880

Falls Sie Hilfe mit diesem oder einem anderen Accolade Produkt brauchen, rufen Sie uns ganz einfach an, am besten von Ihrem Computer aus. Wir werden unser Bestes tun, um Ihre Fragen und Probleme zu lösen. Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an :

Accolade Europe Ltd
Attn: Customer Service
Bowling House, Point Pleasant
Wandsworth
London SW18 1PE
England

90-TÄGIGE GARANTIE AUF DER DISKETTE

Accolade, Inc. garantiert dem rechtmäßigen Eigentümer für eine Zeitspanne von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß der Datenträger frei von Material - und Verarbeitungsfehlern ist. Für schadhafte Datenträger kann innerhalb dieser 90 - tägigen Gewährleistungsfrist kostenloser Ersatz gefordert werden, vorausgesetzt, es liegt kein Mißbrauch, keine übermäßige Abnutzung, Verschleiß oder unsachgemäße Behandlung vor.

LIZENZABKOMMEN UND GESETZLICHER HOKUS POKUS

Dieses Computersoftwareprodukt (kurz "Software") sowie die zugehörige Dokumentation werden dem Kunden unter einem Lizenzvertrag von Accolade, Inc. geliefert und unterliegen folgenden Beschränkungen und Bedingungen, zu deren Einhaltung sich der Kunde durch Öffnen des Softwarepakets und des Benutzerhandbuchs und/oder durch Benutzung der Software Verpflichtet. Die Vergabe dieser Lizenz ist keine Übertragung irgendwelcher Rechte, Eigentumsverhältnisse oder anderer Interessen an der Software oder dem Benutzerhandbuch, mit Ausnahme der in dieser. Lizenzvereinbarung ausdrücklich gennanten.

Zyconix™. Copyright © 1992, Accolade, Inc. Alle anderen Produkte und Firmennamen sind Handelsmarken und eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Besitzer. Software und Bedienungsanleitung wurden 1992 für Accolade, Inc. urheberrechtlich geschntzt. Alle Rechte vorbehalten. Software und Bedienungsanleitung dürfen in keinem Fall vervielfältigt oder kopiert werden. Der Kunde darf Software und Bedienungsanleitung weder weiterverkaufen noch übertragen.

Die oben beschrieben Mittel sind einzig und allein für den Kunden bestimmt. Accoladen Europa Ltd. nbernimmt keinerlei Haftung für mittelbare, unmittelbare, spezielle, zufallsbedingte Schäden oder für Folgeschäden in Verbindung mit der Software und der Bedienungsanleitung und schließt ausdrücklich jede Garantie aus,einschließlich und ohne Begrenzung Garantien für die Verkäuflichkeit und Eignung des Produktes für einen bestimmten Zweck.

ACCOLADE™

The best in entertainment software.™